



THE
FINAL
WHISTLE

ENGLISH — DEUTSCH — FRANÇAIS
— ITALIANO —

ANCO

FRANÇAISE

1.0 LE CHARGEMENT:

AMIGA: insérez le disque "Final Whistle" lorsque l'on vous demande d'insérer le Workbench. Suivez les instructions s'affichant à l'écran.

ATARI ST: insérez le disque "Final Whistle" dans le lecteur puis allumez l'ordinateur. Suivez les instructions s'affichant à l'écran.

2.0 L'INTRODUCTION

Final Whistle est le premier disque de données à sortir en complément de Kick Off 2, plusieurs autres sont prévus. Nous avons apporté des améliorations à de nombreux aspects du jeu. Les joueurs ont un bon contrôle de la balle.

Le présent manuel décrit uniquement les caractéristiques qui ont été modifiées. Consultez le manuel de Kick Off 2 pour de plus amples informations.

3.0 LES NIVEAUX DE QUALIFICATION

Il y a de nouveaux groupes de joueurs à chaque niveau de qualification et vous avez en outre la possibilité d'importer des équipes de Player Manager. Il y a également une autre option:

OTHER SQUAD: vous pourrez importer des équipes d'autres disques à venir. Cette option vous permet également de charger une équipe sélectionnée sauvegardée sur l'écran de sélection d'une équipe. Cela vous évitera de sélectionner une équipe à chaque fois que vous jouerez.

3.1 L'IMPORTATION D'EQUIPES A PARTIR DE PLAYER MANAGER

La structure des noms des joueurs de Final Whistle a été modifiée. Vous aurez plus de possibilités pour choisir les noms des joueurs sur

vos futurs disques de données. La nouvelle structure des noms est incompatible avec celle de Kick Off 2 et de Player Manager. Si une équipe de Player Manager est chargée dans Final Whistle, tous les noms des joueurs seront effacés, mais toutes leurs qualités ainsi que leur niveau seront conservés. Pour retrouver les joueurs, notez leur nom et leur position. Par exemple, T.J. Smith le No. 15 restera No. 15 mais il aura changé de nom.

4.0 LA SELECTION D'UNE EQUIPE:

Pour constituer une équipe, il faut que vous que vous donniez un numéro à chaque joueur choisi. Actionnez la manette vers la gauche ou la droite pour mettre en évidence le numéro, puis actionnez la manette vers le haut ou le bas pour mettre le joueur en évidence.

4.1 Sélectionnez d'abord le numéro puis le joueur qui portera ce numero. Appuyez ensuite sur le bouton de tir.

4.2 Vous pourrez voir les qualités et le niveau de tous les joueurs de l'équipe.

Mettez le nom du joueur en évidence puis appuyez sur la barre d'espace. Appuyez sur la barre d'espace pour revenir à l'écran de l'équipe.

5.0 LE MODE DE JEU:

Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à quatre.

5.1 JEU A UN JOUEUR CONTRE JORDINATEUR

Le joueur No. 1 contrôle l'équipe A. Il peut choisir de contrôler le joueur le plus proche du ballon de foot ou garder la position qu'il occupe sur le terrain. Il ne peut pas être gardien de but.

5.11 POUR CONTROLER LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU BALLON DE FOOT:

Mettez en évidence J/S. Sélectionnez ensuite DONE et appuyez sur le bouton de tir.

5.12 POUR RESTER EN POSITION:

Mettez J/S en évidence. Actionnez la manette vers le haut ou le bas pour mettre en évidence le nom du joueur que vous désirez contrôler. Sélectionnez DONE puis appuyez sur le bouton de tir.

5.2 JEU A DEUX JOUEURS:

Vous avez le choix entre 2 modes:

- a) Jouer l'un contre l'autre.
- b) Jouer en équipe contre l'ordinateur.

5.21 SI VOUS JOUEZ L'UN CONTRE L'AUTRE:

Le joueur No. 1 contrôlera l'équipe A et le joueur No. 2 l'équipe B. Les joueurs peuvent contrôler le joueur le plus proche du ballon de foot ou rester en position.

5.211 LE JOUEUR No. 1 (EQUIPE A)

POUR CONTROLER LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU BALLON DE FOOT: Mettez en évidence J/S 1. Sélectionnez DONE puis appuyez sur le bouton de tir.

POUR RESTER EN POSITION: Mettez en évidence J/S 2, puis procédez comme dans le paragraphe 5.12.

5.212 LE JOUEUR No. 2 (EQUIPE B)

POUR CONTROLER LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU BALLON DE FOOT: Mettez en évidence J/S 2. Sélectionnez DONE.

POUR RESTER EN POSITION: Mettez en évidence J/S 2, puis procédez comme dans le paragraphe 5.12.

5.22 JOUER EN EQUIPE CONTRE L'ORDINATEUR:

Le joueur No. 1 peut contrôler le joueur le plus proche du ballon ou rester en position.

Le joueur No. 2 peut rester en position ou contrôler le gardien de but cest le joueur No. 2 qui fait sa sélection en premier.

5.221 LE JOUEUR No. 2: Mettez en évidence J/S 2. Actionnez la manette pour mettre en évidence le joueur que vous désirez contrôler sur le terrain, ou bien le gardien de but puis appuyez sur le bouton de tir.

5.22 LE JOUEUR No. 1: comme dans le paragraphe 5.211

5.3 L'ORDINATEUR CONTRE L'ORDINATEUR:

Cette option vous permet de faire jouer l'équipe A contre l'équipe B sans intervention de la part des joueurs. Cette option permet à un Player Manager de tester les capacités de son équipe par rapport à l'ordinateur sans choisir le mode à un joueur. Dans un mode à deux joueurs, ce sont les capacités des deux équipes de Player Manager qui sont testées.

Sélectionnez l'option "ORDINATEUR" (computer). Si vous chargez une équipe de Player Manager pour l'équipe A lors de la sélection du niveau de qualification, l'équipe A jouera seule contre l'ordinateur. Si vous chargez également une autre équipe pour l'équipe B, les deux équipes de Player Manager joueront alors l'une contre l'autre. Sélectionnez DONE puis appuyez sur le bouton de tir.

LA SAUVEGARDE (SAVE): une fois que vous avez sélectionné une

équipe, vous pouvez utiliser l'option "SAVE" pour sauvegarder l'équipe sur une disquette formatée. Si vous sélectionnez l'option "AUTRE EQUIPE" (OTHER SQUAD) sur l'écran de sélection de qualification, vous pourrez charger l'équipe sauvegardée.

QUITTER: cette option vous permet d'abandonner le jeu.

5.4 LE JEU A TROIS JOUEURS

Les joueurs 1 et 3 jouent en équipe, reportez vous au paragraphe 5.22.

5.5 LE JEU A QUATRE JOUEURS

Les joueurs 1 et 3 jouent en équipe contre les joueurs 2 et 4.

6.0 LE GARDIEN DE BUT

Dans un mode à 1 joueur ou à 2 joueurs jouant l'un contre l'autre, le joueur contrôle le gardien de but pour dégager ou pour les penalty.

Dans un mode à 2 joueurs, et dans le cas où le joueur No. 2 est le gardien de but:

6.1 a) le gardien de but ne peut pas franchir la limite des 18 mètres.
b) En défense, l'ordinateur contrôle le plongeon ou le saut. Le joueur qui contrôle le gardien de but lance l'action en appuyant sur le bouton de tir.

6.2 Lors de la défense d'un penalty, le contrôle du gardien de but reste tel qu'il a été décrit dans le manuel de Kick Off 2.

6.3 LE DEGAGEMENT

Le dégagement est exactement le même que dans Kick Off 2, mais, cette fois-ci, la longueur du tir dépend de l'habileté au tir du gardien de but.

7.0 PRINCIPES DE BASE DES DIFFERENTS COUPS

7.1 LE CORNER:

Le joueur contrôle beaucoup plus les corners, il est possible de dévier le tir vers la gauche ou la droite, de donner de l'effet au ballon (c'est l'After Touch) et de contrôler sa hauteur. Il y a neuf paramètres ou contrôles de tir.

1. Il y a neuf paramètres pour la puissance du tir. Si vous choisissez la valeur minimale, la balle sera lancée au joueur le plus proche du joueur au corner. Si vous choisissez la valeur maximale, la balle ira plus loin que le pot au but. Actionnez la manette pour déterminer la puissance de tir requise puis appuyez sur le bouton de tir.
2. Réappuyez sur le bouton de tir. La hauteur sera fonction du temps pendant lequel vous avez maintenu le bouton enfoncé. Lorsque vous relâcherez le bouton de tir, le joueur se mettra à courir.
3. Actionnez la manette légèrement vers la droite ou la gauche avant que le joueur n'atteigne le ballon pour lui donner de l'effet. L'effet sera plus fort si vous maintenez la manette dans l'une des directions pendant plus longtemps. Si vous ne touchez pas à la manette, le tir sera en ligne droite.
4. Actionnez la manette pour contrôler la balle. L'effet (After Touch) ne dure qu'un certain temps.

Le joueur contrôle donc entièrement le ballon de foot lors des corners.

7.2 LA REMISE EN JEU

L'ordinateur prendra automatiquement le contrôle à moins que vous n'appuyiez sur le bouton de tir avant la remise en jeu. La longueur du dégagement dépendra du temps pendant lequel vous avez maintenu le bouton de tir enfoncé. Actionnez la manette pour déterminer la direction du tir puis relâchez le bouton de tir. Vous ne pourrez utiliser que les cinq positions avant du joystick.

8.0 LE CONTROLE

Il y a deux nouveaux contrôles joystick.

8.1 LE RETOUR

Inversez la direction de la manette lorsque la balle est en l'air.

8.2 UN COUP LEGER

Appuyez sur le bouton de tir avant de toucher la balle pour en prendre le contrôle Maintenez le bouton de tir enfoncé. Actionnez la manette vers l'avant puis dans le direction inverse, relâchez le bouton de tir en même temps.

La balle sera projetée et vous pourrez faire une tête ou un retour spectaculaire.

9.0 LES TERRAINS

Il y a trois terrains supplémentaires.

1. GLACE: cela augmente les distances parcourus per la balle et le rythme.

2. BOUEUX: cela diminue énormément les distances parcourues par la balle, en l'air et au sol. La vigueur des joueurs décroît nettement.

3. ACCIDENTE: il y a un terrian qui ne fait pas partie de la ligue. Le ballon rebondira dans n'importe quelle direction.

9.1 Il y a de nouveaux graphismes pour le terrain normal, il s'appelle WEMBLY. Ces graphismes n'existent que sur Amiga.

Nous nous excusons auprès des propriétaires d'un Atari ST. L'absence de scrolling hard sur Atari ST nous a empêché d'utiliser la technique employée sur Amiga pour dessiner le terrain.

10.0 LES QUALITES DES JOUEURS:

Il y a une qualité supplémentaire que l'on appelle le flair. Un joueur ayant un haut degré de flair aura tendance à avoir un jeu individuel plutôt qu'un jeu d'équipe.

11.0 LES HORS-JEUX

La règle des hors jeux ne s'applique que lorsque 2 joueurs jouent l'un contre l'autre ou en mode à 3 et à 4 joueurs.

LES REGLES:

Il y a hors jeu lorsqu'il n'y a aucun joueur de l'équipe adverse (à l'exception du gardien de but) entre le joueur qui reçoit la balle et le gardien.

Vous pouvez activer ou désactiver l'option 'HORS.JEU'

12.0 LES TACTIQUES

L'implémentation des tactiques a radicalement changé, la manière de jouer est donc totalement différente. Auparavant, les joueurs se positionnaient en fonction de l'emplacement du ballon. On ne tenait pas compte de l'équipe qui contrôlait le ballon. Il y avait donc parfois certaines faiblesses stratégiques. Les déplacements des joueurs dépendent maintenant non seulement de la position du ballon de foot, mais aussi de la position d'attaquants ou de défenseurs de l'équipe.

12.2. Il y a quatre tactiques standards, vous pourrez choisir d'autres tactiques sur le disque de données "WINNING TACTICS".

12.3 LES TACTIQUES CONCUES SUR PLAYER MANAGER:

Les tactiques conçues sur Player Manager peuvent être chargées en utilisant l'option de sélection des tactiques "Select Tactics". Cette option se trouve sur le menu des options.

DATA DISCS A VENIR

WINNING TACTICS: La disquette contient 10 nouvelles tactiques et prend en compte le fait l'équipe est en train de défendre ou d'attaquer. Le manuel joint décrit entièrement le but de chaque taticue et le type de joueurs à faire intervenir pour l'optimiser.

RETURN TO EUROPE: Vous avez le choix entre trois compétitions Européennes importantes, soit: la Coupe, la Coupe des Clubs Champions et la coupe U.E.F.A. Vous devez respecter le règlement normal et un grand nombre d'équipes sont présentes sur le disque. Vous pouvez éditer les noms des équipes et il y a une option de chargement et de sauvegarde. Les équipes de ce disque peuvent être chargées dans le disque de données "FINAL WHISTLE".

GIANTS OF EUROPE: Ce disque comprend toutes les équipes top.niveau Européennes: L'Angleterre, l'Allemagne, la France, L'Italie, L'Espagne, la Hollande, l'U.R.S.S, Le Portugal, La Suède, la Yougoslavie, etc... Les qualités des joueurs ressemblent le plus possible aux qualités véridiques des équipes actuelles. Vous pourrez charger ces équipes dans les disques de données es "Final Whistle", "Return to Europe", "Super League" et sur tous les autres disques de données à venir.

SUPER LEAGUE: Une ligue entière de quatre divisions de chacune 24 équipes, des réglementations, des promotions. Les équipes de tous les autres data discs peuvent être chargées dans le SUPER LEAGUE.

PLAYER MANAGER

RETROUVEZ LA QUALITE DE "KICK OFF" AVEC EN PLUS, L'ART DU MANAGEMENT!

- Retrouvons les jours glorieux avec la nomination récente d'un capitaine d'équipe, de classe internationale, ayant à sa charge un club de 3ème division. A court terme, il devra utiliser ses compétences de jeu pour atteindre rapidement une promotion. A long terme, il devra utiliser des tactiques gagnantes, et rassembler une équipe équilibrée pour l'élever au plus haut niveau.
- Donnez le coup d'envoi avec la meilleure simulation de football où les passes sont d'une très grande précision (au pixel près!), et n'hésitez pas à changer de joueurs et de tactiques.
- 4 tactiques qui ont déjà fait leur preuve vous sont proposées. Prenez l'opportunité de mettre au point vos propres tactiques et de les tester avec le "ray trace".
- Entraînez votre équipe à de nouvelles tactiques et regardez les les mettre en place. Choisissez d'axer la caméra sur n'importe quel joueur à un moment donné et étudier son comportement en détail. Vous pouvez aussi visionner un jeu accéléré sur le scanner.
- Rassemblez la meilleure équipe que vous puissiez vous payer à partir de la liste de transfert, et qui s'adapte le mieux à vos besoins. Vous pouvez choisir parmi plus de 1000 joueurs dans une ligue de 4 divisions. Chaque joueur est un individu à part entière, et a ses propres caractéristiques; à savoir: Pas, résistance, agilité, condition physique et mentale, agressivité, niveau de tir, de passe et d'attaque ainsi que des connaissances de base. Un manager intelligent entraînera et fera jouer un joueur dans une position en corrélation maximale avec ses caractéristiques et découvrira peut-être alors, un véritable talent caché!
- Un manager doit être capable de diriger chaque joueur de son équipe. Les finances sont la responsabilité de la trésorerie. Le manager peut utiliser ses grandes connaissances du jeu pour promouvoir plus rapidement son équipe, mais retirer ses chaussures de foot pour de

bon sera la décision la plus difficile et la plus douloureuse qu'il aura à prendre!

- Player Manager est le plus fidèle reflet de la vie d'un manager! Ses talents de manager et de joueur sur le terrain reposent maintenant sur vous!

EUROPEAN PRESS REVIEWS

ST. ACTION. (UK) A stroke of pure genius.

THE ONE (UK) An exceptional football management simulation. Astounding depth. Most involved rewarding and playable.

THE ACE (UK) Successfully blends challenging soccer management with frantic end to arcade action.

NEW COMPUTER EXPRESS (UK) The shear depth is incredible. A definitive management game.

COMMODORE USER (UK) At last a management game that requires true management skills - a winner. 94%.

ST FORMAT (UK) Brilliant. 93%.

AMIGA FORMAT (UK) Enthralling and addictive. 93%.

ZZAP (UK) Best football management game ever written. 92%.

GAMES MACHINE (ITALY) 97%

FANTASTICO - STUPENDO.

K (ITALY) Kvota 920

ASM (Germany) **ASM HIT**

KICK OFF War Super - der Player Manager bietet Fußball in perfection.

GENERATION 4 (FRANCE). 93%.

COMPUTE (DENMARK). 88%.